Si j'étais un ...

Objectifs :

- donner aux enfants la possibilité de mettre en place un projet à partir de fragments d'images.
- engager de nouveaux moyens d'expression à partir de la potentialité de ces images.
- développer l'imaginaire à travers l'incitation et le détournement des images.
- organiser graphiquement les trouvailles.
- développer la maîtrise du découpage et du collage. échanger, expliquer et justifier par oral sa proposition.
- inventer un projet sur papier et avoir la possibilité de le réaliser à l'échelle 1/1 ou sous la forme d'une maquette.

1. expliquer ce que l'on va faire :
- à partir d'une base commune (cette feuille d'éléments), les enfants vont inventer un projet sous la forme d'un collage suivant l'incitation : si j'étais un ...

2. consignes :
- choisissez un métier (créatif) parmis bijoutier, inventeur, architecte... et compléter ensuite le cartouche.
- regarder les différents éléments et chercher à quoi ils vont font penser.
- En quoi les éléments pourraient-ils se transformer?
En une partie d'un(e)... ou un morceau de ... etc.
- choisir au minimum 6 éléments dans la feuille pour débuter son projet.
- faire un exemple avec la classe.
- découper au plus près les éléments
- échanger avec vos camarade des éléments dont vous n'avez pas besoin.
- les placer sur la feuille et essayer différentes positions.
- montrer à l'adulte.
- effectuer encore de nouvelles combinaisons afin d'obtenir d'autres résultats et solliciter l'imaginaire.
- montrer et coller l'ensemble.

3. finalisation en classe :
- il est possible de dessiner au feutre noir des éléments afin de lier des éléments entre-eux.
- inventer et dessiner des accéssoires, des personnages.
- inventer un décors en peinture, collage etc. pour mettre en situation le projet.

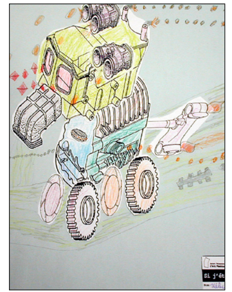
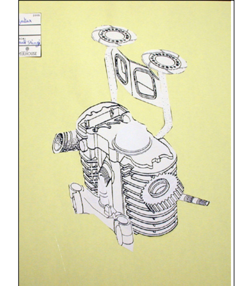
4. évaluations :
- organiser sous la forme d'affiches thématiques les collages (ex. : une affiche «architecture» ou «si j'étais un architecte»)
- agrandir les productions au photocopieur et les présenter à une échelle plus grande.

5. prolongement en classe :
après ce petit exercice papier vous pouvez par la suite, au choix,
- demander aux enfants de redessiner leur collage sur une feuille de papier et de le mettre en couleur, il est intéressant de jouer sur le décalage entre le collage et le dessin.
- réaliser l'objet ou le projet en volume (maquette).
- trouver un nom, une fonction, un mode d'emploi...
- réaliser le même type d'exercice (avec la même feuille d'objets mais avec de nouvelles incitations (styliste... et faire rechercher les définitions par les enfants).

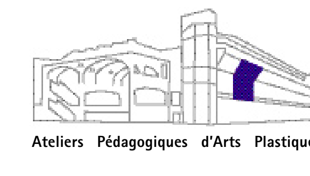
Matériel :
Fonds colorés, ciseaux, colle, feutres et crayons de couleur, peintures, objets à coller (jouets, vis...) magazines et prospectus divers.

Références artistiques:
Constructivistes russes, le Bahaus, Michel Paysant, des revues ou catalogues sur le design ou l'architecture (Franck Lloyd Wright, architecte...). Revues de science fiction (vaisseaux, batiments, droïdes...).

Lexique :
Esquisse: première étude d'une composition picturale, sculpturale ou architecturale, indiquant les grandes lignes du projet et servant de base à son exécution.
Maquette: modèle à l'échelle réduite, d'un ouvrage, d'un édifice ou d'un ensemble de constructions.
Projet: ensemble de documents, d'objets réunissant toutes les données nécessaires à la construction d'un ouvrage.
Cartouche: c'est la carte d'identité d'un dessin de projet. On y annote dans un cadre des informations comme le nom de l'auteur, le sujet, la date de sa réalisation, l'échelle etc.



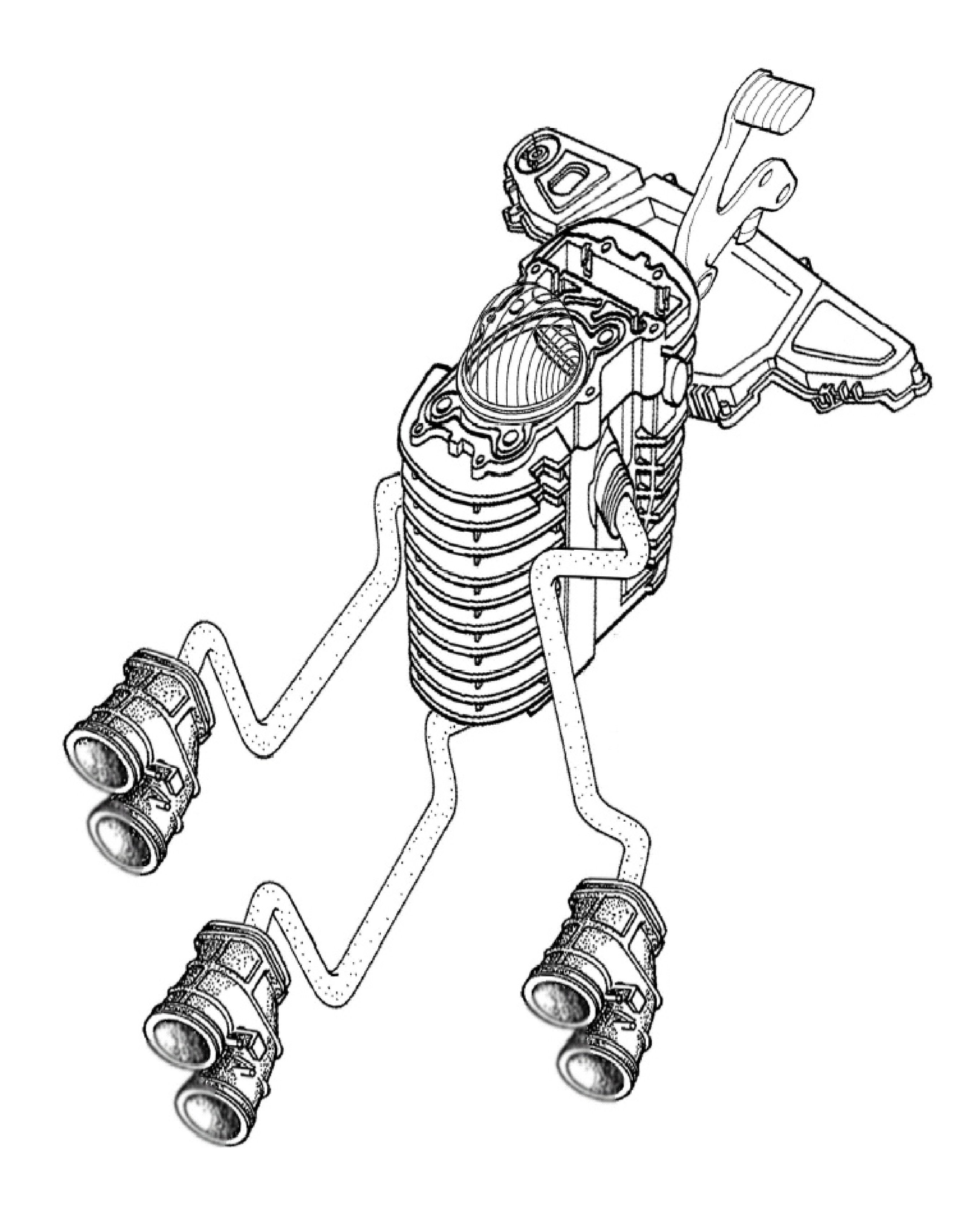


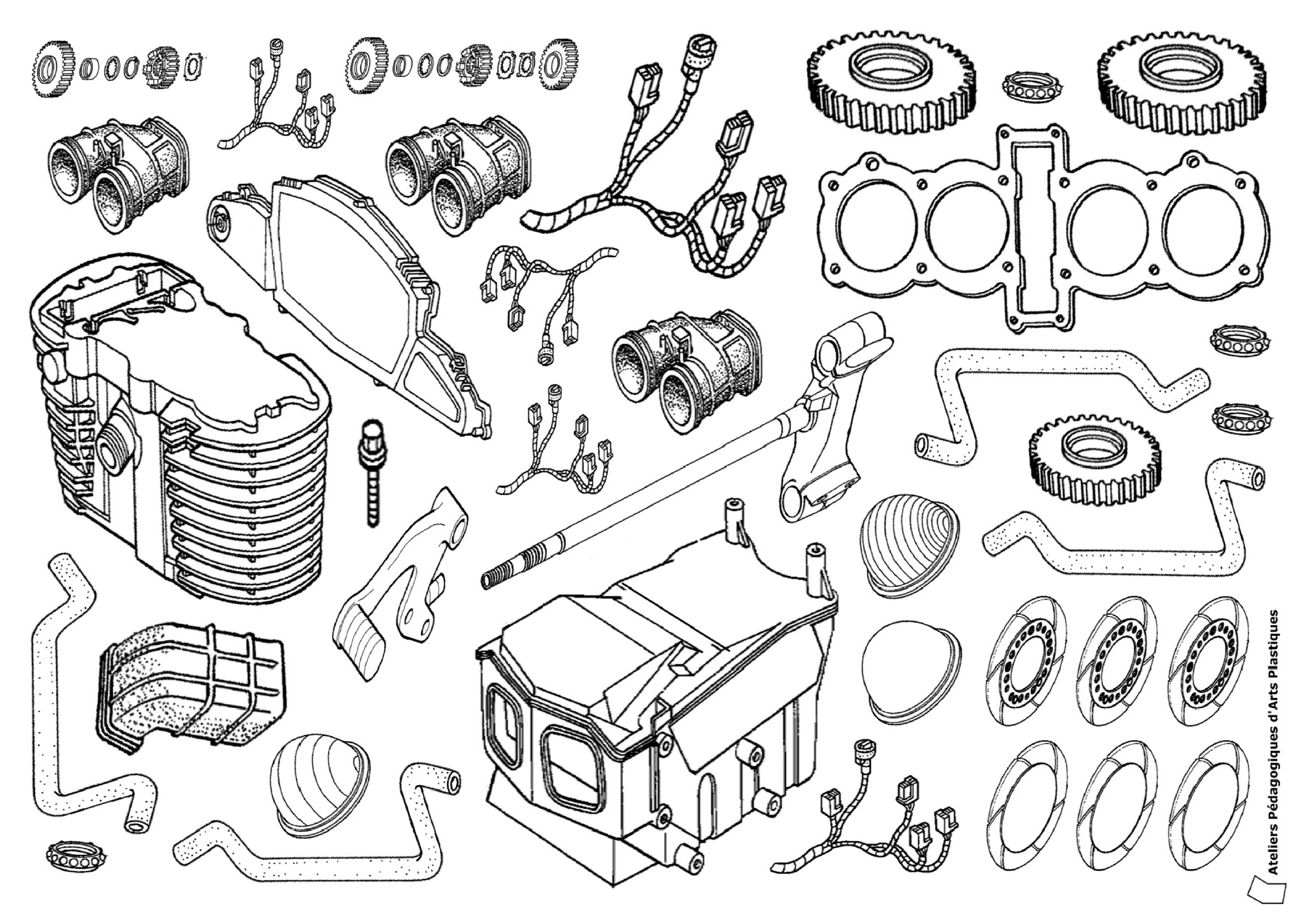


Conception et réalisation : Cyrille Saint-Cricq

Si j'étais un...

Cycles 2-3




Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques